

Akrotiri

Traduzione solo testuale del regolamento originale inglese. Per le figure fare riferimento al manuale incluso nella scatola del gioco.

Traduzione a cura di Andrea Casarino "turing70" per la Tana dei Goblin.

In Akrotiri assumi il ruolo di un esploratore nell'era greca classica, solcando gli inesplorati mari dell'Egeo alla ricerca di leggendari templi. Non hai solo sentito delle voci dei marinai locali ma hai anche alcune mappe segrete ritenute essere dei miti.

Al fine di raccogliere fondi per i viaggi verso l'ignoto e scavare antichi templi dovrai raccogliere fondi per la tua prima nave nei dintorni dell'isola povera di risorse Thera. Quindi utilizzando dei punti di riferimento come guida seguire le tue mappe e scoprire templi dimenticati prima che il tempo li nasconda e che gli dei benedica i venti a te favorevoli !

Pagina 1 (regolamento inglese)

Componenti

- 1 plancia iniziale con l'isola di Thera
- 1 marker primo giocatore
- 12 mappe facili
- 12 mappe medie
- 12 mappe difficili
- 12 carte obiettivo
- 1 plancia mercato
- 36 tessere terra
- 6 marker azione
- 32 cubi risocrsa (8 x 4 colori differenti)
- 15 pezzi da 1 dracma
- 10 pezzi da 5 dracme
- 2 insiemi delle seguenti componenti per ogni colore di giocatore:
 - 1 plancia giocatore
 - 1 nave
 - 6 templi

Obiettivo

I giocatori esplorano il mar Egeo, commerciano risorse sull'isola di Thera per recuperare i fondi necessari per scoprire i templi nascosti nelle isole circostanti. Tenere sempre d'occhio la propria carta segreta dell'obiettivo personale e sfruttate le correnti marine per ottenere la vittoria. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine del gioco è il vincitore.

Pagina 2 (regolamento inglese)

Setup

1. piazzare la plancia iniziale con Thera al centro del tavolo di gioco con sufficiente spazio intorno ad essa. I giocatori devono sedersi uno di fronte all'altro.
2. piazzare la plancia del mercato affinché sia raggiungibile facilmente da entrambi i giocatori; piazzare tutti i 32 cubi risorse su di essa. Ogni cubo deve coprire uno spazio dello stesso colore che indica il valore di vendita di ciascuno.
3. dare a ogni giocatore l'insieme di oggetti del proprio colore (1 nave, 6 templi, 1 plancia personale) e 2 dracme a testa. Determinare il primo giocatore con il metodo che si preferisce. Quel giocatore prende il segnalino di primo giocatore.
4. ogni giocatore piazza tutti i suoi templi sulla propria plancia: 1 tempio su ogni spazio in basso ma lasciando il primo spazio con un '3' visibile.

Pagina 3 (regolamento inglese)

5. ogni giocatore prende una tessera terra e, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore aggiunge la tessera sulla plancia. Una volta piazzata la tessera il giocatore piazza due risorse su quella tessera. La prima risorsa deve essere del colore dell'icona terreno della tessera appena pescata e deve essere piazzata sull'isola dove si trova l'icona terreno. La seconda risorsa può essere qualsiasi risorsa che il giocatore desidera e deve essere posizionata su un'isola differente rispetto a quella della prima risorsa ma deve essere sulla tessera terra che è stata appena piazzata (seguire le regole di piazzamento a pagina 4).
6. Dopo aver piazzato la tessera terra iniziale mescolare ogni insieme di carte mappa e distribuire ad ogni giocatore 1 carta mappa facile e 1 carta mappa media. Piazzare il resto delle carte mappa in tre pile a faccia in giù a fianco della plancia: facile (bronzo), media (argento), difficile (oro).
7. Mescolare le carte obiettivo e distribuire ad ogni giocatore 2 carte obiettivo. Ogni giocatore ne deve tenere 1 e piazzare l'altra in fondo al mazzo. Le carte devono rimanere segrete.
8. Ogni giocatore piazza la propria nave al bacino dell'isola di Thera.
9. Piazzare il mazzo delle tessere terra a faccia in giù in modo che sia facilmente raggiungibile da entrambi i giocatori. Ogni giocatore prende una tessera terra che deve tener segreta.

Pagina 4 (regolamento inglese)

Come giocare

Nel proprio turno il giocatore attivo deve prima:

1. **Giocare la tessera terra** – attaccare la tessera sulla mappa piazzandola vicino a un'altra tessera o nel punto di partenza in maniera tale che un suo lato sia adiacente ad esso. Una nuova tessera deve essere piazzata in maniera tale che un suo lato sia ortogonalmente adiacente a quello di

un'altra tessera. E' conveniente per i giocatori piazzare le proprie tessere nelle posizioni che possono aiutarli o a guadagnare soldi dal trasposto delle merci oppure in posizioni che soddisfino le richieste delle carte mappa.

Esempio: una tessera terra ha sempre delle rotte di trasporto su tutti e 4 i lati e 1 icona terreno.

2. Piazzare risorse su una tessera – dopo aver giocato la tessera il giocatore attivo deve immediatamente mettere 2 cubi risorsa su ogni tessera. Il giocatore deve prima piazzare 1 cubo risorsa dello stesso colore dell'icona vicino ad essa. Poi sceglie il secondo cubo risorsa (di qualsiasi colore) e lo piazza su una *differente* isola sulla *stessa tessera* che è stata appena piazzata. Assicurarsi che le icone non siano coperte dalle risorse poichè i giocatori devono sempre essere in grado di vedere tutte le icone terreno durante il gioco. In entrambi i casi i cubi risorsa richiesti devono essere presi dallo spazio più a sinistra della plancia mercato.

Esempio: dopo aver piazzato la tessera terra il giocatore piazza il cubo risorsa verde vicino all'albero, poi sceglie la risorsa arancione e la piazza su un'isola differente.

Dopo aver completato questi due passi il giocatore attivo entra nella sua fase azioni. Il numero delle azioni del giocatore è determinato all'inizio del turno del giocatore. Il numero più a destra che è visibile sulla parte in basso della plancia personale del giocatore indica il numero di azioni che il giocatore stesso può fare. Il numero delle azioni che ha un giocatore dipende dal numero di templi che ha scavato.

Esempio: il giocatore ha costruito 1 tempio nel turno precedente e ora può effettuare 4 azioni nel proprio turno.

Nota: sono stati inclusi 6 marker per aiutarti a mantenere traccia di quante azioni puoi effettuare durante un turno.

MUOVERE (costa 1 azione ciascuna delle seguenti possibilità)

- **muovere attraverso una rotta di trasporto:** muovere una nave da un bacino di un'isola al bacino di un'altra isola seguendo la rotta di trasporto disegnata. I giocatori possono attraversare liberamente qualsiasi intersezione e le navi non necessariamente devono fermarsi ai bacini che attraversano.
- **Muovere attraverso un trasposto interno:** muovere una nave da un bacino di un'isola a un altro bacino della stessa isola.
- **Nave vuota:** se una nave non sta portando alcuna risorsa allora può muoversi due volte per azione. Se si ferma dopo 1 movimento per eseguire un'azione di non-movimento allora il movimento è da considerarsi completo.

Nota:

- solo una nave alla volta può sostare in un bacino
- è possibile muoversi attraverso un bacino in cui è già presente un'altra nave ma costa 1 azione extra. Questo può risultare utile quando si effettua un movimento di trasporto interno.

Pagina 5 (regolamento inglese)

CARICARE UNA NAVE (1 azione)

Caricare una nave con al massimo 3 cubi risorsa – qualsiasi risorsa sull'isola può essere caricata sulla nave indipendentemente da quanto è lontana dalle risorse stesse la nave ormeggiata su quell'isola. Il giocatore attivo può scegliere alcuni cubi risorse e non altri quando esegue questa azione. Una nave non può mai portare più di 3 risorse.

SCAVARE UN TEMPIO (1 azione)

1. Il giocatore attivo gira la carta mappa del tempio che vuole scavare a faccia in sù per mostrarlo agli altri giocatori.
2. Il giocatore attivo piazza un tempio sull'isola dove la sua nave è ormeggiata. Poi prende il tempio disponibile più a sinistra dalla propria plancia e lo piazza sull'isola dove è ormeggiata la sua nave. Il giocatore deve poi dimostrare che il tempio può essere trovato sull'isola su cui ha ormeggiato.
3. Se il tempio è stato legalmente piazzato il giocatore attivo paga il costo di scavo alla riserva generale così come indicato in alto a sinistra di ciascuna carta mappa.
4. Il giocatore attivo piazza la carta mappa a faccia in sù vicino alla propria plancia personale per indicare il numero dei punti guadagnati per lo scavo del tempio (angolo in alto a destra di ogni carta).
5. Dopo aver scavato un tempio il giocatore controlla la propria plancia per verificare quale bonus guadagna avendo rimosso il tempio. Se è un numero, esso indica quante azioni il giocatore potrà effettuare nel suo prossimo turno. Se è un'icona di carta obiettivo allora il giocatore pesca 2 carte obiettivo e ne piazza 1 in fondo al mazzo.

Note:

- **Non ci possono essere due tempi sulla stessa isola !** Se un'isola con un tempio viene connessa a un'altra isola che ha già un tempio, allora questo è corretto.
- **Nessun tempio può essere trovato sull'isola di Thera**

Come provare che un tempio è localizzato su un'isola:

- Ogni carta mappa ha un tempio disegnato al centro e un certo numero di icone terreno che lo circondano. La carta mappa indica dove il tempio è localizzato. Ogni carta mappa è specifica dove a un giocatore è seduto. Per il giocatore 1 la parte alta della carta mappa è la parte della plancia direttamente opposta a dove il giocatore 1 è seduto. Per il giocatore 2 è la stessa cosa ma dalla propria prospettiva.
- Un tempio è localizzato su un'isola che è circondata nelle direzioni appropriate dalle icone terreno disegnate sulla carta mappa.
- Il tempio non necessariamente deve essere in linea diretta da ciascuna icona terreno ma solo in quella direzione generale.

- Per aiutare a determinare se l'icona terreno è nella direzione necessaria per il tempio usare la linea tratteggiata stampata sulla tessera terra e sul punto iniziale.
- I cubi risorsa **non** sono icone terreno e un'icona che è nella stessa 1/4 di tessera di un tempio non viene conteggiata, così fate attenzione quando pianificate uno scavo.

Esempio di un tempio legalmente localizzato: se una carta mappa ha un vulcano sopra un tempio allora l'icona terreno vulcano sulla plancia posta direttamente sopra alla linea tracciata sopra il tempio la rende una localizzazione valida indipendentemente se essa si trova a destra o a sinistra.

Pagina 6 (regolamento inglese)

COMPRIARE UNA CARTA MAPPA (1 azione)

Per 1 azione il giocatore può comprare una nuova carta mappa quando la propria nave si trova sull'isola di Thera. Nel momento che si acquista una nuova carta mappa un giocatore può scegliere qualsiasi livello di difficoltà esso desidera. Un giocatore può effettuare questa azione il numero di volte che vuole durante il proprio turno. Un giocatore può scegliere di acquistare:

- 1 carta mappa per 1 dracma
- 2 carte mappa per 3 dracme
- 3 carte mappa per 7 dracme

CONSULTARE L'ORACOLO (1 azione – può essere fatta solo una volta per turno)

1. Il giocatore attivo richiede a voce alta un'icona terreno: lago, albero, montagna o vulcano.
2. Il giocatore attivo gira a faccia in sù la carta terra in cima al mazzo, se contiene l'icona terreno che è stata richiesta allora il giocatore prende la tessera terra e questa sarà la tessera che giocherà nel prossimo turno.
3. Se la tessera terra non contiene l'icona terreno richiesta, allora il giocatore ne gira altre finché non trova una tessera con l'icona richiesta.

Se non viene trovata alcuna tessera con l'icona richiesta, allora il giocatore attivo prende l'ultima tessera che è stata girata a faccia in sù.

Un giocatore può avere in mano solo una tessera terra in qualsiasi momento.

Tutte le tessere scartate sono piazzate in un mazzo degli scarti. Una volta che il mazzo delle carte terra è esaurito, mescolare le carte scartate e formare un nuovo mazzo di pesca.

AZIONI GRATUITE

Le seguenti azioni sono gratuite:

Vendere risorse – può essere fatta se la nave del giocatore si trova sull'isola di Thera. Per vendere una risorsa prendere una risorsa dalla nave del giocatore che è ormeggiata in Thera e rimetterla sulla plancia del mercato nella posizione libera più a destra di quel colore. Il mercato paga al

giocatore la quantità di dracme indicate da quella locazione. Se vengono vendute più risorse dello stesso tipo a Thera esse devono essere vendute un'unità alla volta e il prezzo per ogni unità cambia in funzione del fatto che domanda per quella risorsa diminuisce.

Se non ci sono più risorse disponibili al mercato significa che quella risorsa è attualmente esaurita e non ne saranno piazzate altre. E' possibile che sia possibile piazzare una sola risorsa su una tessera terra se l'icona terreno sulla tessera corrisponde alla risorsa esaurita.

Esempio: se un giocatore deve vendere 2 risorse blu e 1 verde piazzerà questi cubi negli spazi cerchiati di bianco e quel giocatore guadagnerà $3+3+2 = 8$ dracme.

Scaricare risorse - un giocatore può scaricare tante risorse quante desidera sull'isola su cui è ormeggiato gratuitamente. Togliere le risorse dalla nave e piazzarle sull'isola dove la nave è ormeggiata.

FINE DEL TURNO

Un giocatore che non ha consultato l'oracolo pesca una tessera terra alla fine delle proprie azioni. Questo non costa azioni. Il gioco passa al giocatore successivo in senso orario.

Pagina 7 (regolamento inglese)

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha scavato il proprio sesto tempio. Se quel giocatore era il primo giocatore allora tutti gli altri giocatori possono effettuare ancora un turno, altrimenti il gioco termina alla fine del turno del giocatore attivo. I giocatori poi effettuano il conteggio finale. Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Conteggio

Ci sono 3 modi per guadagnare punti: carte mappa, carte obiettivo e dracme.

1. **Carte mappa:** ogni giocatore guadagna punti per ogni tempio trovato utilizzando le proprie carte mappa come indicato in alto a destra di ogni carta mappa.

2. **Carte obiettivo:** ogni giocatore rivela le proprie carte obiettivo e guadagna punti per ogni obiettivo soddisfatto.

3. **Dracme:** ogni giocatore guadagna 1 punto ogni 10 dracme conservate.

Note:

- qualsiasi carta mappa che non è stata scoperta o risorse non vendute non contano per il punteggio del giocatore.
- le parità sono risolte contando il maggior numero di dracme
- se c'è ancora parità i giocatori condividono la vittoria.

Variante strategica

Se si vuole un gioco più pianificato in funzione delle carte obiettivo, cambiare le regole nel modo seguente:

- come passo 10 del setup, piazzare 4 carte obiettivo a faccia in sù su una riga
- ogni volta che un giocatore scava il terzo e il quinto tempio, quel giocatore sceglie 1 carta obiettivo tra quelle rimaste nelle 4 a faccia in sù iniziali. Questa regola rimpiazza il fatto di pescare 2 carte obiettivo e tenerne 1 come indicato sulla plancia dei giocatori.

Pagina 8 (regolamento inglese)

Appendice: carte obiettivo

Guadagna 3 punti per ognuno dei tuoi templi che dista esattamente di 1 un trasporto interno dall'isola di Thera. Se il tempio è stato connesso utilizzando altre rotte di trasporto marittimo allora quel tempio non fa guadagnare punti.	Guadagna 2 punti per ognuno dei tuoi templi localizzato su un'isola con un'icona terreno montagna.
Guadagna 5 punti per ognuno dei tuoi templi che dista esattamente 2 trasporti interni dall'isola di Thera. Se il tempio è stato connesso utilizzando altre rotte di trasporto marittimo allora quel tempio non fa guadagnare punti.	Guadagna 6 punti per ognuno dei tuoi templi localizzato su un'isola con almeno 3 differenti icone terreno su essa: vulcano, montagna, lago o albero.
Guadagna 3 punti per ognuno dei tuoi templi localizzato su un'isola con nessuna icone terreno su di essa.	Guadagna 2 punti per ogni quadrante nel quale è localizzato un tuo tempio. Dividere la plancia in quattro quadranti partendo dal centro dell'isola di Thera come mostrato nella figura della carta obiettivo. Questa carta al massimo fa guadagnare 8 punti.
Guadagna 2 punti per ognuno dei tuoi templi localizzato su un'isola con un'icona terreno vulcano.	Guadagna 1 punto per ogni tessera che compone la tua più grossa isola completa che contiene un tuo tempio. Un'isola completa è un'isola completamente circondata da acqua e a cui quindi non è possibile aggiungere altre tessere. Il punto iniziale conta come 1 tessera.
Guadagna 2 punti per ognuno dei tuoi templi localizzato su un'isola con un'icona terreno lago.	Guadagna 2 punti per ognuno dei tuoi templi che non sono direttamente connessi ad altre isole che contengono tuoi templi. Appena un'isola con uno dei tuoi templi viene connessa a un'altra isola con un altro dei tuoi templi, nessuno di questi templi farà guadagnare punti. Le isole che sono connesse esclusivamente attraverso l'isola di Thera non si considerano connesse per lo scopo di questa carta.
Guadagna 2 punti per ognuno dei tuoi templi localizzato su un'isola con un'icona terreno albero.	Guadagna 2 punti per ognuno dei tuoi templi che si trova su un'isola non completa. Ciò significa che è ancora possibile aggiungere tessere per rendere l'isola più grande.